



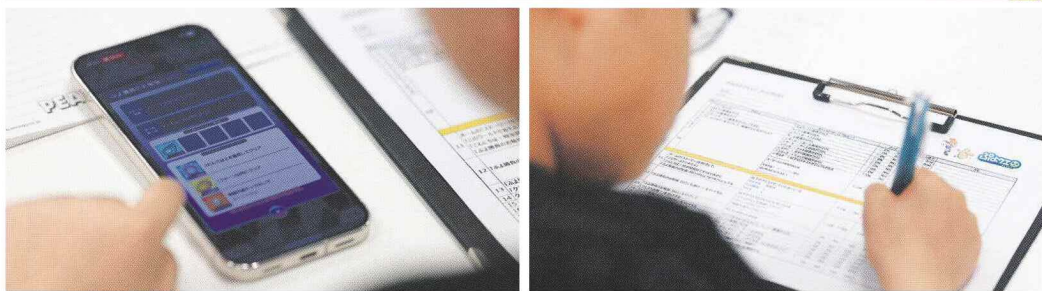
さっぽろし  
札幌市

勇者になって冒険したり、技をくり出し戦ったり、リアルな映像の中で車を運転したり。遊ぶ人をわくわくさせるゲームは、どのように作られているのでしょうか。ゲーム好きの札幌のこども記者が大手ゲーム会社セガの札幌スタジオ(札幌市北区)で、「バグ」と呼ばれるゲームのミスを見つける仕事を体験しました。(中出幸恵)

# ゲーム開発 完成まで根気勝負

## こども記者見ぶん録

ゲームの品質管理を担当する池田さん(左)の説明を聞き、デバッグを体験する酒井悠太郎さん(中央)と松森優樹さん(いずれも岩崎勝撮影、©SEGA)



①ゲームを進めながらチェックリストを確認します  
②スマホで「ぶよぶよ!!クエスト」をプレイします

## 画面とリスト比べバグ見つけた

取材したのは、ともに5年生で屯田南小の酒井悠太郎さん、もみじの森小の松森優樹さん。2人ともプログラミングを勉強し、ゲームに関わる職業に興味があります。ゲームとチェックリストを見比べて、それぞれのミスを探します。品質管理部でデバッグ担当歴26年の高橋祐貴さん(48)が

「2人にもやってもらいましょう」と声をかけました。2人が体験したのは13年配信のスマホのパズルゲーム「ぶよぶよ!!クエスト」です。品質管理部の池田優馬さん(33)が確認する所を一覧表にしたチェックリストとスマホを指さし、「ゲームを進めながら、リストと画面を見比べてバグを見つけてください」と説明しました。スマホのアイコンをタップする

と、まず注意事項の画面が出ました。2人がすぐ次に進むとすると「普段なら読み飛ばしてしまいうような注意事項も、ひとつひとつ気をつけて読むのが大切ですよ」と池田さん。松森さんはタイトル画面、ログインボーナスの表示など、ときどき文章を読み上げながら「ここは大丈夫」と丁寧に確認します。

ステージクリア後に「ほろびがもらえる」「ミッション」が書かれた画面。酒井さんが「リストでは『8ターン以内にクリア』と書いているのに、画面では12ターンと表示されている」と発見。これはチェックリストのミスでした。思わず顔がほころびます。2人は約5分で19項目を確認し終ると、どの画面でどんなバグが出たか、報告書を作りました。一般的なゲームのデバッグは約1カ月かかります。ゲームをプレイして見つけたバグを開発担当に報告し、直したところを確認する作業をくり返します。とても根気が必要です。高橋さんは「デバッグの仕事はとても地味。でもゲームを気持ちよく進め、楽しんでもらうために欠かせない」と力を込めました。

まなぶんデジタルには、さらに多くの写真があります。5月1日夕方から見られます。

## さまざまな職種が役割分担

こども記者は研究開発部長の高柳智朗さん(55)にゲーム制作の話を行いました。高柳さんはゲームセンターのゲームを作ってきたプログラマーで、ゲームの仕事にかかわり32年です。一つのゲーム制作に、さまざまな職種の人が社内外から集まります。例えば、ゲームの方向性を決めるのはディレクター、ゲームの世界観やルールを考えるのはプランナーです。酒井さんが「一つのゲームを何人で作りますか?」と質問。高柳さんが「ス

マホなど小さなゲームで40~50人、大きなゲームだと200~300人。完成まで3~5年かかるゲームもある」と答えると、2人はおどろいていました。松森さんが「同じ職種の人は全員同じ仕事をしますか?」と聞くと、「役割を分担します」と高柳さん。デザイナーでもキャラクターの動きを考える人や、爆発や水しぶきといった演出を考える人などがいます。高柳さんは「学校の勉強はゲーム制作にとっても役立ちます」と話します。国

研究開発部の高柳さん(奥)から、ゲームを作る人たちの話も聞きました



語はゲーム制作の仲間にイメージを伝える力になり、算数はダメージの計算に。英語ができれば海外のゲーム開発者と働けます。「いろいろなものを見て体験し、その経験をゲーム制作につなげてほしい」と、こども記者にメッセージを送りました。